

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah marilah kita panjatkan kehadiran Allah SWT karena atas rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan baik. Sholawat dan juga salam tidak lupa tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW, keluarga, dan para sahabatnya. Syukur Alhamdulillah penyusunan skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh mengikuti skripsi pada Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Siliwangi dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Scratch Pada Model *Problem Based Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Komputasional Matematis”**. Dalam penyusunan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, dengan segala kerendahan hati peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Dedi Nurjamil, Drs., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I, yang telah membimbing, memberikan arahan, serta motivasi dalam penyusunan skripsi.
2. Dr. Sinta Verawati Dewi, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II, yang telah membimbing, memberikan arahan, serta motivasi, dalam penyusunan skripsi.
3. Vepi Apiati, S.Pd., M.Pd., selaku ketua Prodi Pendidikan Matematika yang telah memberikan arahan dan motivasi dalam penyusunan skripsi.
4. Dr., Eko Yulianto, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Wali yang telah memberikan arahan dan motivasi dalam penyusunan skripsi.
5. Dosen Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Siliwangi yang telah memberikan ilmu, arahan, serta motivasi dalam proses penyelesaian skripsi.
6. Semua pihak yang telah memberikan bantuan dalam penyusunan skripsi ini baik secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi masih banyak kekurangan, maka dari itu peneliti sangat mengharapkan berbagai kritik dan saran yang membangun dalam perbaikan skripsi ini. Peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca, khususnya di lingkungan pendidikan.

Tasikmalaya, Oktober 2025

Penulis,